Tormenta RPG



Estudos Mágicos

Sascha Borges

Oi! Mais um mês, mais um post. Mas desta vez, infelizmente, devido a diversos problemas que incluem defeito no PC, orientador fujão, e uma impressionante acelerada nos correios que fez meu Guia da Trilogia chegar em uma semana (ei isso não é problema!) tive que deixar os sumo-sacerdotes para o mês que vem.

Mas nada disto é desculpa para não ter post esse mês. Como plano B preparei as regras para criação de novas magias, que inclui uma classe de prestigio bem peculiar, o sábio, essa não é uma classe que você deve evoluir até o ultimo nível e é bem mais voltada para interpretação e ações fora da masmorra, o que combina bem com as regras de criação de magias.

Então é isso, leiam, divirtam-se e comentem. Aproveitando a oportunidade gostaria de saber se vocês querem uma resenha do Guia aqui no RPG & Chá preto, não encontrei uma boa resenha em nenhum dos outros blogs que frequento, mas só pretendo fazer isso se pedirem.

Não se esqueçam de pedir a conta pra maid e curtir mais esse artigo.

PS: Vou aproveitar esse editorial para divulgar o blog de um amigo: *http://animekissaten.blogspot.com/*

PSS: Aceito colaboradores, quem quiser se dispo entre em contato por e-mail.

Sascha Borges Lucas
saschaborgeslucas@gmail.com



Sumário

Pesquisando novas magias

Caso o Mestre decida que os personagens podem desenvolver magias únicas, ele deveria seguir as sugestões abaixo.

Qualquer conjurador é capaz de criar uma nova magia. Essa pesquisa exige acesso a bibliotecas repletas de livros, geralmente numa cidade grande ou metrópole; além disso, custará 1000TO por semana e gastará uma semana por nível da magia. Esse dinheiro será consumido por honorários, consultores, experimentação de componentes materiais e outros gastos genéricos. Ao final do período, o personagem realiza um teste de Identificar Magia (CD 15+ nível da magia). Se obtiver sucesso, aprenderá a nova magia, desde que ela seja viável. Caso fracasse, será obrigado a repetir todo o processo de pesquisa se quiser continuar tentando.

Uma magia "viável" será qualquer uma permitida pelo Mestre. Quando a pesquisa começar, não diga aos jogadores se a magia é viável ou não (afinal, essa é a razão da pesquisa). Contudo, não há problemas do Mestre debater com o jogador e ajudá-lo a definir os parâmetros para torná-la viável.

Lembre-se que os feiticeiros e bardos não aprendem magia através de estudos. Por isso são muito restritos na quantidade de magias conhecidas e nunca podem exceder esse limitem nem mesmo criando magias originais.

Como equilibrar novas magias

Introduzir uma magia desequilibrada será mais prejudicial ao seu jogo do que lidar com um item mágico poderoso. Os itens podem ser roubados, destruídos, vendidos ou tomados de alguma forma – mas depois que o personagem aprender a magia, continuará a usá-la.

Para criar uma nova magia, use as existentes como guia e confie no bom senso. Na verdade, a criação é bastante fácil – determinar um nível para a nova magia é bem mais complicado. Se a "melhor" magia de 2º nível é *Invisibilidade* e a "melhor" de 1º nível é *Enfeitiçar pessoa* ou sono, e o potencial da nova magia aparentemente está entre elas, provavelmente ela pertencerá ao 2º nível (*sono*, porém, é um exemplo estranho, pois é uma magia que se torna menos útil conforme o conjurador adquire níveis – diferente de mísseis mágicos ou bola de fogo. Certifique-se que as magias voltadas apenas às criaturas de nível baixo sejam magias de nível baixo. Eis alguns pontos para considerar:

● Caso a magia seja tão boa que todo conjurador sempre a deseja, ela é poderosa demais ou pertence a um nível muito baixo.

● Um custo em *Pontos de Experiência* (*XP*) fornece um equilíbrio quase perfeito, no caso de magias poderosas. Um componente material caro é razoável.

● Para determinar o nível da magia, compare o alcance, a duração, o(s) alvo(s), ou a área com as demais magias para manter o equilíbrio. Uma duração ou área grande deveria compensar um efeito menor, de acordo com a magia.

● Uma magia de uso muito limitado (apenas contra dragões vermelhos) deveria pertencer a um nível mais baixo em comparação com as magias mais genéricas. Mesmo em níveis mais baixos, esse será o tipo de magia que os feiticeiros e bardos jamais escolheriam e os demais conjuradores somente preparariam se tivessem certeza de sua utilidade.

● Os conjuradores arcanos não deveriam conjurar magias de cura, mas deveriam ter melhores magias ofensivas. Se o efeito da magia é exagerado ou dramático, provavelmente será uma magia arcana.

● Os conjuradores divinos são mais capazes com magias que lidam com tendência e têm uma seleção de magias de cura e reparos. A melhor lista de magias de adivinhação, como comunhão e adivinhação, também pertencem a essa classe.

Limite de dano para magia

Use as tabelas a seguir para determinar a quantidade aproximada de dano que uma magia ofensiva deveria causar. Lembre-se que algumas magias (como *Raio de fogo*) usam d4 para calcular o dano, outras usam d6, e algumas magias divinas causam d8 de dano. Neste caso considere d4 como sendo ½ dado, d6 como sendo 1 dado e d8 como sendo 2 dados.

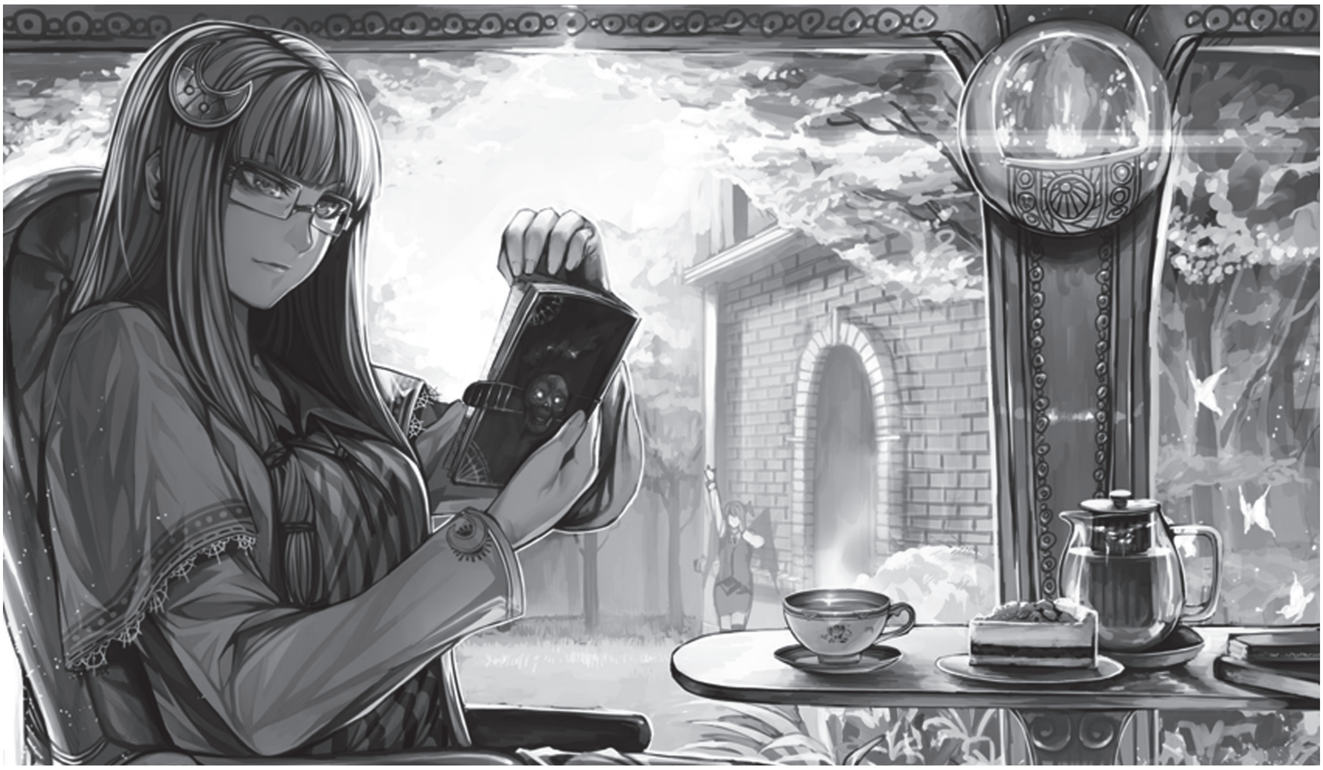
Nível	Magias Arcanas		Magias Divinas	
	Único alvo	**Diversos alvos**	**Único alvo**	**Diversos alvos**
0	1d6	-	-	-
1º	5d6	2d6	1d6	-
2º	10d6	5d6	5d6	1d6
3º	10d6	5d6	10d6	5d6
4º	15d6	10d6	10d6	10d6
5º	15d6	10d6	15d6	10d6
6º	20d6	15d6	15d6	15d6
7º	20d6	15d6	20d6	15d6
8º	25d6	20d6	20d6	20d6
9º	25d6	20d6	25d6	20d6

O limite de dano terá variações caso a magia afete uma ou mais criaturas. Qualquer magia contra uma criatura afetará apenas um alvo ou terá seu dano total dividido entre varias criaturas. Outros fatores podem ser usados para alterar essa quantidade de dados para menos ou para mais.

Um destes fatores pode ser em relação ao tipo de criatura. Se for o caso, lembre-se que no *Bestiário de Arton* existem: 27 monstros, 25 animais, 14 mortos-vivos, 11 humanoide, 9 espíritos e 5 construtos. Mas na ora de determinar o nível de criaturas é interessante considerar que: humanoides costuma ser o tipo de criatura mais comum na maioria dos cenário por isso um ajuste de nível maior pode ser bem vindo. Enquanto mortos-vivos são mais perigosos e difíceis de lidar que animais por isso não seria equilibrado uma magia que afete apenas animais, o segundo maior grupo de criaturas, ter um ajuste em seu nível maior que uma magia para lidar com mortos-vivos. Existem também outras variáveis na hora de determinar o ajuste de nível de uma magia, alguns deles estão apresentados na tabela adiante:

Restrição	Ajuste de nível
A magia exige um ataque de toque para surtir efeito	-1
A magia permite um teste de resistência para ignorar completamente todos os efeitos	-1
A magia causa dano e mais um efeito	+1
A magia causa apenas um efeito	+0
A magia causa dois efeitos	+1
Caso o alvo passe no teste de resistência o alvo sofre menos da metade do dano	+0
A magia afeta objetos / áreas comuns de tamanho pequeno	-1
A magia afeta objetos / áreas comuns de tamanho grande	+0
A magia afeta objetos / áreas comuns de tamanho médio	+2
A magia afeta objetos / áreas comuns de tamanho descomunal	+4
A magia afeta objetos / áreas comuns de tamanho colossal.	+6
A magia afeta objetos incomuns	-1
A magia afeta apenas construtos	-1
A magia afeta apenas animais	+1
A magia afeta apenas monstros	+2
A magia afeta humanóides	+1
A magia afeta mortos-vivo ou Espíritos	+0
A magia afeta apenas criaturas de uma determinada tendência	-1
A magia precisa de uma ou mais rodadas de concentração	-1 por rodada
Duração de 1 minuto	0
A magia dura enquanto o conjurador se concentra nela	-2
A magia é permanente	+2
A magia dura mais de um minuto	+1

* Os ajustes de níveis apresentado nessa tabela são apenas exemplos, baseados em amostrar quantitativas do sistema e bom senso do autor. Por isso podem não condizer com a realidade de sua campanha, na duvida a palavra final é sempre a do Mestre.



Sábio

"Conhecimento é poder, logo conhecimento absoluto implica em poder absoluto". Este é um ideal que muitos conjuradores gostariam de atingir. Mas a quantidade de magias que um conjurador é capaz de aprender é limitada, alguns se conformam com este fato, outros não.

Ambiciosos e sedentos por conhecimentos, eles conjuradores passam horas em bibliotecas treinando sua capacidade de memoria e aprendendo novas magias, estes são chamados por outros aventureiros de sábios.

Todos os magos e clérigos, principalmente clérigos de Tanna-Tho, se dedicam aos estudos, mas nenhum deles chega aos pés da dedicação de um sábio que é capaz de passar dias, e as vezes semanas, trancado em uma biblioteca lendo ou decifrando textos antigos.

A maioria dos sábios venera Tanna-Tho. Mas não é incomum ver um sábio devoto de Kallyadranoch, Keenn, Khalmyr, Tauron ou Valkaria. Enquanto Allihanna, Megalokk, Nimb e Oceano não costumam ser muito apreciados entre sábios.

Para um sábio o ato de aprender é algo prazeroso e muitas vezes ele parecem dedicados até demais a esta atividade. Por isso, encontrar um sábio em uma taverna bebendo e comentando os dotes de uma donzela é algo raro. Quando esta em uma cidade grande o sábio logo entra na sala de estudos da biblioteca mais próxima. E ao visitar um vilarejo, ele irá se dedicar ao termino de alguma formula arcana ou a revisão de seus estudos.

Acreditar que um sábio não possui motivações para entrar em aventurar é um engano comum. Cometido por pessoas incapazes de perceber como a vida de aventureiro pode levar o sábio a encontrar conhecimentos perdidos, testar as magias desenvolvidas com horas de estudo ou pensar em uma forma de enxergar um problema por outro ponto de vista.

Em um grupo de aventureiros, o sábio é respeitado tanto por conjuradores, com os quais costuma conversar muito, quanto por combatentes e especialistas sem poder mágico. Mas esta admiração tem um preço. Todos esperam que o sábio tenha magias capazes de fazer aquilo que nenhum outro aventureiro pode.

Na falta de um líder carismático, o sábio costuma assumir esta posição, entretanto ele atua mais como um conselheiro transmitindo palavras de sabedoria entre seus colegas e ajudando-os a fazerem as escolhas mais lógicas.

Pré-requisitos

Para se tornar um sábio, o personagem deve preencher todos os seguintes critérios:

• **Perícias:** treinado em Identificar Magia,

• **Idiomas:** deve saber ler em dracônico e mais dois outros idiomas além do valkar.

• **Magias:** capacidade de lançar e preparar magias arcanas de 3º nível.

• **Especial:** deve possuir, ou ter acesso a, uma biblioteca com pelo menos 1.000 TO em livros a respeito de magia.

Características de classe

Pontos de vida: um manipulador de bonecas recebe 2 + modificador de Constituição PV por nível.

Sábio

Nível	BBA	Habilidades de Classe
1 º	+0	Grimório, magias
2 º	+1	Leitor voraz
3 º	+1	Grimório, reclusão (1)
4 º	+2	Memorizar
5 º	+2	Grimório, reclusão (2)
6 º	+3	Consulta
7 º	+3	Grimório, reclusão (3)
8 º	+4	Consulta rápida
9 º	+4	Dedicação
10 º	+5	Grimório, reclusão (4), aprendiz

Habilidades de classe

Magias: os níveis de sábio se acumulam com níveis de uma classe conjuradora que já possua para propósitos de calcular magias conhecidas e PM.



Grimório: um sábio deve estudar com seu grimório todos os dias para preparar suas magias. Ele não é capaz de preparar nenhuma magia que não esteja registrada em seu grimório, com exceção de *ler magias*.

Mas este estudo diário ajuda o sábio a treinar sua memória. A cada dois níveis o sábio adiciona 5 magias ao seu total de magias conhecidas.

Estas magias adicionais não precisam ser aprendidas imediatamente. O sábio pode aprender uma magia de um nível que não possa lançar, mas ela só se torna disponível quando ele tiver poder suficiente para conjurá-la.

Cada magia conhecida pelo sábio ocupa uma página de grimório por nível da magia. magias de nível 0 ocupam meia página.

Um grimório padrão tem capa de couro, contém 100 folhas de pergaminho e custa 15TO.

Leitor voraz: no 2º nível, você não precisa fazer teste de Identificar Magia para usar magias contidas em pergaminhos, mesmo quando lê pergaminhos contendo magias de níveis mais altos. Também não precisa fazer testes para aprender uma magia contida em um pergaminho.

Reclusão: sábios são conhecidos por serem pessoas solitárias e poderosas. Uma vez a cada 2 níveis depois do 3º, você pode trocar 1 pontos de Carisma ou Constituição pelo talento Poder Mágico. Nenhuma destas habilidades pode ser reduzida abaixo de 6.

Memorizar: no 4º nível, você consegue memorizar todos os textos que lê. Uma vez por dia, você pode gastar um pergaminho magico e preparar a magia contida nele como se a conhecesse. você pode preparar a magia quantas vezes desejar desde que tenha PMs o suficiente para isso. Caso não tenha poder suficiente para usar a magia contida no pergaminho você ainda deve passar em um teste de Identificar Magia (CD 30), se falhar você perde a utilização diária desta habilidade.

No caso de textos mundanos assuma que você é capaz de memorizar com precisão todos os documentos que tenha lido.

Consulta: usando uma ação de rodada completa que gera ataque de oportunidade, você pode trocar uma magia que tenha preparado por outra magia de mesmo nível.

Consulta rápida: você pode usar a habilidade de classe Consulta com uma ação de movimento que não gera ataque de oportunidade.

Dedicação: você pode dedicar meia hora adicional para preparar uma magia com precisão extrema. Considere que você consegue preparar uma única magia com os efeitos do talento Maximizar Magia sem custo adicional em PMs.

Aprendiz: você possui o título de professor e pode ter um aprendiz que o acompanha em viagens e ajuda na hora de preparar suas magias. Um aprendiz começa como um mago de 1º nível com tendência igual a sua, ou apenas a um passo de distância da sua. Ao atingir o 3º nível, o aprendiz torna-se monitor e reduz seu tempo de preparação de magias em meia hora. Do 5º nível em diante o aprendiz tem conhecimento para seguir sua carreira sozinho.

Considere que um aprendi lhe fornece uma renda mensal de 10 TO mensais +1 TO para cada aprendiz que chegar ao 5º nível até um máximo de 30TO.

Dentro dos limites da campanha, você tem total liberdade para escolher quando e como conheceu seu aprendiz ou se aceita um aprendiz.

Um aprendiz pode ser usado pelo Mestre de Jogo como gancho de aventura ou aliado, mesmo depois de formado.

Aprendiz humano
humano, mago 1, tendência*; médio;
deslocamento 9m; PV 10; CA 11;
Fort: +2, Ref +1, Vont: +2;
For 8, Des 12, Con 14;
Int 16, Sab 10, Car 10;
Perícias:
Conhecimento (Arcano) +7, Conhecimento (história) +7, Identificar Magia +7, Iniciativa +5 e Percepção +4;
Talentos: Foco em Perícia (Identificar magia) e Poder Mágico;
Ataque: Cajado -1 (1d4-1);
Vinculo arcano: Familiar corvo;
Pontos de Magia: 5;
Magias conhecidas: todas as magias de nível 0 e 1 que você quiser ensinar;
Equipamento: livros, pergaminhos, Pena, tinta e grimório;
Dinheiro: 20 TO, 10 TP, 5 TC;
Tesouro: lembrança de família, (sem valor comercial);
***Tendência:** *a tendência do discípulo está no máximo a um passo de diferença daquela de seu professor.*



Open Game License

OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

Th e following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Defi nitions: (a)"Contributors" means the copyrightand/ or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b)"Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages),potation, modifi cation, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d)"Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifi cally excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or eff ects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identifi ed as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifi cally excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translateand otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. Th e License: Th is License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affi x such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Off er and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have suffi cient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. Th e use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. Th e owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identifi cation: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so aff ected.

13. Termination: Th is License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15. COPYRIGHT NOTICE

Open Game License v 1.0, Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc. **Tormenta RPG**, Copyright 2010, Jambô Editora. Autores Gustavo Brauner, Leonel Caldela, Marcelo Cassaro, Rogério Saladino, Guilherme Dei Svaldi e J.M. Trevisan.

Leia mais em:
http://rpgchapreto.blogspot.com/

